GRAND PRIX CIRCUIT

PRODOTTI ORIGINALI BY C.T.O.*



GRAND PRIX CIRCUIT

Manuale dell'Utente

Versione Italiana	**C.T.O. srl** **Via Piemonte 7/F** **40069 ZOLA PREDOSA (Bo)**
Prima Edizione **Seconda Edizione**	**Gennaio 1989** **Giugno 1989**
Prodotto da:	**ELECTRONIC ARTS** **P.O. Box 57825** **Webster,TX 77598**

HOT LINE
È concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo della HOT LINE CTO al n. tel. 051-755600.

GARANZIA
La C.T.O. srl garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti magnetici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi in se stessi che vengono forniti "cosi come sono"; ne si applica a quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un cattivo utilizzo, a danneggiamento od eccessivo uso. Durante questo periodo i supporti magnetici difettosi saranno sostituiti se verranno inviati, in porto franco, alla C.T.O. srl, all'indirizzo di cui sopra, assieme alla prova d'acquisto, ad una breve descrizione del difetto riscontrato, all'indirizzo dell'acquirente ed ad un assegno di c/c intestato alla C.T.O. srl dell'importo di Lit. 10.000 per ogni dischetto o di Lit. 7.000 per ogni cassetta. La restituzione all'acquirente avverrà sempre in porto assegnato.

È vietata la riproduzione

GRAND PRIX CIRCUIT

IL CIRCUITO

Il meglio delle corse di Formula Uno. Un mondo di alta velocità, tecnologia e azione. Fatevi un ultimo giro del mondo. Scegliete fra tre auto da campioni, poi gareggiate con i migliori piloti mondiali. Solo uno sarà il vincitore!

Il rischio è minimizzato solo dal brivido della vittoria!

PRIMA DI COMINCIARE

1. Inserite il vostro disco DOS nel drive A e accendete il computer.

2. Una volta caricato il DOS, premete due volte il tasto **Return.**

3. Sostituite il disco DOS con il Disco 1 di **Grand Prix Circuit**, tenendo l'etichetta verso l'alto.

4. Battete GP e premete Return.

5. Alla richiesta, scrivete il numero corrispondente alla scheda grafica del vostro computer e premete Return.

   - CGA e Tandy (4 colori)
   - EGA (16 colori) (richiede il Disco 2)
   - Hercules Monochrome (2 colori)
   - Tandy (16 colori) (richiede il Disco 2)

   Nota: potete premere **Esc** per tornare al DOS.

6. Se usate la versione EGA o Tandy a 16 colori, alla richiesta togliete il Disco 1, sostituitelo col Disco 2 e premete **Return.**

LA CORSA DIMOSTRATIVA

Questa sezione risponde alle domande più ricorrenti su un Circuito di Grand Prix, cioè, in che tipi di corse potete cimentarvi? Dove sono localizzate le piste dei Circuiti? Che tipi di macchine potete pilotare? Qui potrete fare un giro di prova su ogni pista.

Questa costituisce una dimostrazione esauriente, premete quindi un tasto qualunque in qualsiasi momento del demo per passare rapidamente alla corsa vera e propria.

COME GUIDARE LA VOSTRA MACCHINA

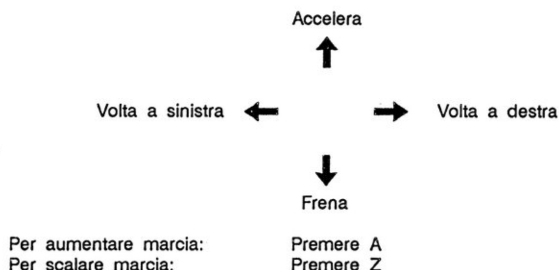
Per giocare a **Grand Prix Circuit** potete usare il joystick o il tastierino numerico. In questo manuale si fa riferimento al joystick. Per collegare i controlli del gioco al joystick, premete il tasto J; per collegarli alla tastiera premete il tasto K. Le alternative di tastiera sono elencate nella pagina accanto:

TASTIERINO NUMERICO



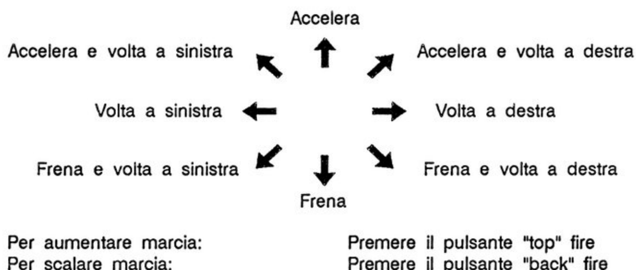
Per aumentare marcia: Premere A
Per scalare marcia: Premere Z

TASTIERA (IBM PS/2 Modello 25)



Per aumentare marcia: Premere A
Per scalare marcia: Premere Z

JOYSTICK



Per aumentare marcia: Premere il pulsante "top" fire
Per scalare marcia: Premere il pulsante "back" fire

ALTRI CONTROLLI

Control S Attiva o disattiva il sonoro del gioco.
P Arresta l'azione del gioco – premere un tasto qualsiasi per continuare.
I Accende o spegne il riquadro delle Informazioni di Gara (posizione, giro, tempo).
M Accende o spegne il riquadro della Mappa.
D Fa apparire il Cambio di Marcia sullo schermo.
Esc Riporta fuori dal gioco di uno schermo per volta fino ad uscire al DOS.

Nota: Durante il gioco, se non toccate la tastiera per un periodo di tempo prolungato, il computer vi riporta automaticamente alla Corsa Dimostrativa. Premete un tasto qualsiasi per ricominciare.

SCEGLIETE LA VOSTRA CORSA

Usate il joystick (o il tastierino) per fare le vostre selezioni, dopodiché, premete **Return** per continuare.

TIPI DI CORSA

1. Practice
Selezionate questa opzione per migliorare i vostri tempi sul giro e decidete qual è l'auto più maneggevole nel percorso. Il numero di giri di prova che vi vengono assegnati equivale al numero di giri da voi selezionato con l'opzione Laps per Race.

2. Single Race
Scegliete uno degli otto Circuiti e mettetevi in posizione di partenza. Inizialmente farete un giro di qualificazione in cui sarete solo (vedere il paragrafo **Qualificazione**), poi passerete alla corsa effettiva. Il vostro tempo di qualificazione determina la vostra posizione di partenza rispetto a quella delle altre nove auto e relativi piloti.

3. Circuito di Campionato
Otto circuiti, otto corse diverse. Il vostro record cumulativo sugli otto circuiti determina la vostra posizione per il Campionato di Corsa Mondiale (per maggiori informazioni consultate *Risultati di Circuito)*.

BARRA DEL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

La difficoltà è data dall'abilità necessaria per curvare ad angolo, cambiare le marce, evitare danni, ecc. Essa aumenta a partire dal livello principianti (Beginner) situato sul lato sinistro della barra, al livello Professionale posto sulla destra.

Livello 1: Principianti
Non è molto difficile: il cambio è automatico perciò non rischiate di fondere il motore o di danneggiare l'auto se andate fuori strada. Qualche volta potreste anche urtare i vostri avversari senza che si verifichi un incidente.

Livello 2
Un po' più arduo: anche qui c'è il cambio automatico e non potete fondere il motore, ma potete danneggiare la vostra auto se finite sul prato. Da questo punto in avanti potrebbero verificarsi dei testa coda. Gli avversari sono appena un po' meno intransigenti.

Livello 3
Guida reale: da ora in avanti siete voi che cambiate marcia (per cambiare consultate la sezione *Come guidare la vostra Auto*). Danneggiare la vostra auto diventa sempre più facile e il vostro motore potrebbe fondere. State attenti ai testa coda e non lasciate che Sakamoto vi si avvicini troppo!

Livello 4
I vostri avversari sono molto aggressivi. Si rischia facilmente di distruggere il motore. Attenti alla carreggiata e a non oltrepassare la linea rossa.

Livello 5: Guida Professionale
Gareggiate contro i migliori - e vedrete che andrà tutto bene. Buona Fortuna!

IL VOSTRO NOME

Immettete il vostro nome.

GIRI PER GARA (e corse di prova)

Scegliete da 1 a 99 giri per corsa. La corsa di qualificazione è sempre limitata a un giro.

SCEGLIETE LA VOSTRA PISTA

Se selezionate Practice o Single Race, dovrete scegliere una pista (per il Circuito gareggerete in successione su ognuna delle otto piste).

Usate il joystick per accendere una delle otto illustrazioni di piste, **poi premete il pulsante fire** per selezionarla.

Brazil	Autodromo di Rio de Janeiro. Lunghezza del Circuito: 3,126 miglia. 1987 Distanza della corsa: 61 giri pari a 190,693 miglia.
Monaco	Circuito di Monaco. Lunghezza del Circuito: 2,068 miglia. 1987 Distanza della corsa: 78 giri pari a 161,298 miglia.
Canada	Circuito Gilles Villeneuve, Montreal. Lunghezza del Circuito: 2, 740 miglia. 1986 Distanza della corsa: 69 giri pari a 189,007 miglia.
Detroit	Circuito Grand Prix di Detroit. Lunghezza del Circuito: 2,500 miglia. Distanza della corsa: 63 giri pari a 157,500 miglia.
Britain	Circuito di Silverstone. Lunghezza del Circuito: 2,969 miglia. 1987 Distanza della corsa: 65 giri pari a 192,985 miglia.
Germany	Hockenheim-Ring. Lunghezza del Circuito: 4,223 miglia. 1987 Distanza della corsa: 44 giri pari a 185,832 miglia.
Italy	Autodromo Nazionale di Monza. Lunghezza del Circuito: 3,604 miglia. 1987 Distanza della corsa: 50 giri pari a 180,197 miglia.
Japan	Percorso di Gara Suzuka International. Lunghezza del Circuito: 3,499 miglia. 1987 Distanza della corsa: 51 giri pari a 185,560 miglia.

Nota: per visualizzare il Tabellone, che registra le migliori medie di tempi per giro di ciascuna pista, evidenziate una pista e premete **C** (se le vostre prove o i risultati della corsa sono abbastanza buoni, essi vengono salvati automaticamente su disco ed appaiono sul Cartellone per quella pista).

SCEGLIETE LA VOSTRA AUTO

Muovete il joystick in alto o in basso per visualizzare ciascuna delle tre auto. Quando l'auto dei vostri sogni appare sullo schermo, premete il pulsante "fire" (fuoco) per selezionarla (dopo la selezione, le informazioni verranno caricate).

FERRARI

Con un motore 12 cilindri a V, 3,5 litri, 5 marce, con buona tenuta di strada, rappresenta la più maneggevole fra le tre. Meno soggetta delle altre ai testa coda ma anche un po' più lenta. Ottima per principianti.

WILLIAMS

Una 3,5 litri, 8 cilindri a V Renault, 6 marce. Si schiera in mezzo alle classifiche quanto a velocità, facilità di manovra e di frenata.

MCLAREN

Una bomba, con motore Honda Turbo a 6 marce, con una potenza tremenda, la più veloce fra le tre, ma debole quanto a capacità di frenata e maneggevolezza.

QUALIFICAZIONE

Sia che intruduciate la corsa Single o Circuit, prima di tutto dovrete qualificarvi. Si tratta solo di un giro: voi che gareggiate contro il tempo - quindi cercate di essere veloci. Il vostro tempo totalizzato in questo giro determina la vostra posizione nella griglia delle 10 auto iniziali: cinque file, con due auto per fila.
Le vostre prestazioni e posizione nella griglia di partenza viene automaticamente visualizzata alla fine del giro. Se non lo portate a termine (o se impiegate più di tre minuti per completarlo), verrete rimorchiati ai box e accanto al vostro nome apparirà la sigla DNQ (non qualificato - Did Not Qualify). Questa sigla vi impedisce di gareggiare.

LA GARA

I nove piloti che lotteranno per farvi rimanere in fondo alla classifica variano per abilità e temperamento. Questa lista di piloti elenca i vostro concorrenti a partire dal più abile fino al principiante:

Auto N.	Nome	Nazionalità	Auto N.	Nome	Nazionalità
88	Travis Daye	Canada	2	Peter Kurtz	Germania
27	Bruno Gourdo	Francia	66	Cal Tyrone	USA
01	Don Matrelli	Italia	05	Tse Sakamoto	Giappone
12	Toni Borlini	Italia	09	Nigel Levins	Inghilterra
4	Vito Giuffre	Italia			

L'ABITACOLO

CONTAGIRI

È quel grosso indicatore posto al centro dell'abitacolo. Esso registra in centesimi i giri al minuto (RPM's) del vostro albero di trasmissione. Maggiore è il numero, più grande è lo sforzo che sta facendo il vostro motore. Se l'ago del contagiri raggiunge la zona rossa (circa 11.000 RPM's), o le zone rosse, rischiate di fondere il motore.

IL VOLANTE

Il joystick gira il volante a sinistra e a destra.

INDICATORE DANNI

Eventuali danni alla vostra auto condizionano la vostra capacità di frenata e di manovra. Il grado di danno è indicato da una barra a colori rettangolare posta sopra il volante. Iniziando da zero, la barra cambia tre volte colore mentre si sposta da sinistra a destra. Se la barra raggiunge l'estrema destra, siete fuori gara e dovrete farvi trainare ai box. Quindi non indugiate troppo a fermarvi ai box.

CONTACHILOMETRI

È situato a sinistra dell'indicatore danni. È un lettore digitale delle miglia percorse all'ora. Per mantenere o aumentare la velocità e i freni consultate le istruzioni del joystick.

SPECCHIETTI RETROVISORI

Ci sono due specchietti fissati sui due lati dell'abitacolo.

RIQUADRO DELLA MAPPA

Si trova all'estremità superiore sinistra dello schermo. Questo diagramma della pista vi indica la vostra posizione corrente: voi siete rappresentati dal grosso segno bianco, mentre gli altri concorrenti sono costituiti dai puntini più piccoli. I tunnel sono indicati da una linea interrotta lungo il circuito.

COME PRENDERE LE CURVE

La guida più emozionante è quella che si svolge sulle curve. È qui che probabilmente sorpasserete un altro concorrente o sarete voi stessi sorpassati. La tattica di base è quella di frenare appena un secondo più tardi del vostro concorrente. Tutte le curve hanno margini a strisce. I cartelli stradali che indicano 150, 100 e 50 yarde sono posti lungo il margine esterno prima di ogni curva.

SOSTE AI BOX

I box si trovano sulla corsia esterna di ogni pista. Quando il vostro Indicatore Danni raggiunge il livello di guardia, è bene fare una sosta ai box.

1. Entrate nell'area riservata ai box e fermatevi tra le due linee bianche orizzontali. Lo schermo della sosta ai box apparirà automaticamente.
   In tutte le piste eccetto due (Canada e Italia) i box si trovano subito dopo la linea di partenza. Per le altre due, essi si trovano subito prima della linea di arrivo.

2. Muovete il joystick per selezionare una di queste tre opzioni e premete il pulsante fire:
   - Change left (per cambiare i due copertoni di sinistra).
   - Change right (per cambiare i due copertoni di destra).
   - Change all.

Nota: Cambiare le gomme in entrambi i lati richiederà più tempo, ma in questo modo tutti i danni saranno riparati e il vostro indicatore tornerà a zero.

3. Osservate l'orologio del box che si trova in un angolo. Appena i vostri tecnici avranno terminato, premete il pulsante fire per rendere più rapida la partenza dai box.

RISULTATI DELLA GARA

DOPO OGNI CORSA

Appare uno schermo che indica il vostro tempo totale e la velocità media, oltre alle migliori statistiche di giro (che comprendono la vostra velocità di corsa, il vostro miglior giro e il tempo impiegato per realizzarlo).
Se la vostra migliore media di giri appare fra le prime 10 postazioni, sempre per quella pista, essa viene automaticamente registrata sul Tabellone. Se state correndo sul circuito, premete il pulsante fire per vedere il vostro aumento di punti.

RISULTATI DI CIRCUITO

Dopo ogni corsa su circuito, appare uno schermo che indica il vincitore della corsa, dove avrà luogo la corsa successiva e i diversi punti accumulati dai primi sei concorrenti. Il vostro nome apparirà in bianco. Se non avete portato a termine la corsa, comparirà la sigla DNF (Did Not Finish) accanto al vostro nome.
I punti della corsa vengono accumulati per ciascuna corsa lungo tutto il circuito. Il concorrente che dopo otto corse ha il punteggio totale più alto vince il Grand Prix.

MEMORIZZARE UN GIOCO

Per una memorizzazione al termine di ogni corsa:

1. Quando appare lo schermo con i Risultati di Circuito, premete F2 per memorizzare il gioco. Premete F1 per caricarlo di nuovo.

2. Battete un numero da 0 a 9 (si possono memorizzare fino a 9 giochi) e premete Return. Selezionando un numero scelto precedentemente, quel gioco verrà sovra-scritto.

3. Premete Return per continuare.

*C.T.O.

Prodotto confezionato da C.T.O. srl - Via Piemonte 7/F - Zola Predosa (BO)